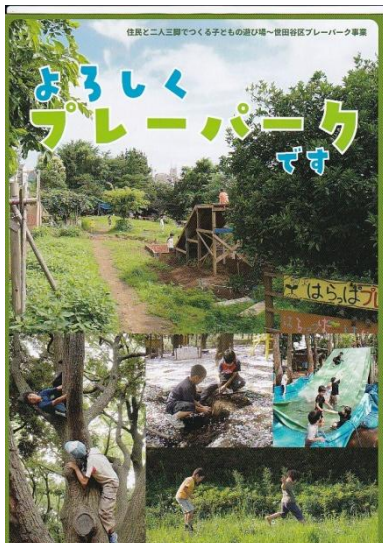
第４回　子どもと刃物②

「冒険遊び場プレーパークでの刃物の役割」

講師／天野秀昭（プレーパークせたがや理事）

【あまの・ひであき】　1958 年東京都生まれ。1979 年、世田谷区に開設された「羽根木プレーパーク」の初代有給プレーリーダーとなり、子どもたちの遊びと成長を見守り続ける。幼少期における冒険的遊びの重要性を提言、その本質的な意義を社会に伝えるとともに活動の広がりに尽力。ＮＰＯ法人プレーパークせたがや理事、ＮＰＯ法人冒険遊び場づくり協会理事。大正大学人間学部特命教授。

　プレーパークは、1940 年代にデンマークで始まった子どもたちの冒険遊び場づくり運動です。この子どもたちのための広場が日本に常設されたのは 1979 年。東京都世田谷区の羽根木公園の一角でした。プレーパークの最大の特色は、普通の公園や学校では禁じられているような“ハラハラする遊び”もできることですね。ここには刃物や工具類も遊びの道具として用意されており、子どもの自由意志で使うことができます。子どもたちの周辺では、管理者側の責任回避の手段にも見える「してはいけない」という規則が増えて行くばかりですが、プレーパークの方針は、そうした考えとは対極にあります。

　現在、世田谷区には４つのプレーパークがあります。これから映像や写真をお見せしますが、一般の公園とはまったく雰囲気が違います（笑）。子どもたちが自由に遊べて冒険的なこともできるというと「素晴らしいですね」「素敵ですね」と共感してくれて、「ぜひうちの子も遊ばせたい」と見学に来てくれるお母さんも多いのですが、はじめてこられた多くの方の第一印象は「なにここ、汚い！」（笑）。

　公園って、ふつうはきちんと整備されていてきれいですよね。でも、プレーパークはものすごく雑然としています。だから、最初に見たお母さんたちは戸惑います。ここでの遊び方はまったくの自由なのですが、なにをして遊ぶかは自分自身で考える必要があります。そのアイデアの泉とも位置付けられているのが、公園の一角にある廃材置き場です。木っ端や板切れなど、世の中では不用なものと呼ばれている素材が山のように積まれていて、自由に使っていい。もうひとつの

遊び道具が、その廃材を切ったり打ち付けたりする道具です。ナイフ、鉈（ナタ）、斧（オノ）、鋸（ノコギリ）、金槌（カナヅチ）、釘抜き。そういったもののほか、スコップ、ツルハシといった土工具の類が、ゴザ、ブロック、レンガ、ブルーシートなどの資材とともに置いてあり、子どもたちが遊び道具として自由に使えるようになっています。

いつも散らかっているのできれいには見えない。公園とか遊び場のイメージから大きくかけはなれているので、はじめてきたお母さんたちはとにかく驚いてしまうわけだけれど、子どもたちにとっては刺激的で、創造的で、最高に面白い自分たちの基地なんですよ。子どもの本能は、大人が頭で考えた整然とした美しさになんて関心がないわけです。

（映像を見て）道具置き場があったのはわかりましたか？　一応道具箱、道具置き場みたいなのがあって、プレーリーダーはプレーパークに来ると遊具や道具の点検をします。それぞれの道具の場所は、子どもたち自身がしまいやすいようにしてあります。例えばノコギリはノコギリの絵の描いてあるところに掛けます。ナイフはナイフの絵のところに戻します。一応、自分の使いたいものは好きに使い、使い終わったら自分で戻すというようにしています。しかし、子どものすることですから、紛失もしょっちゅう起こります。
「あの道具、どこいっちゃった？」というのも日常茶飯事で、一日がかりで探すような状況もあるんですが、あえて貸し出し方式はとっていません。どうしてかというと、借りた子が責任をもって返すことは基本だけれど、ルール化までしてしまうと窮屈なんですよ。子どもたちというのは往々にして、人が楽しそうに道具を使っているのを見たら自分も使いたくなる。「次、それ貸して」ということが出てきます。貸してと頼まれたら、気持ちよく「いいよっ！」って言わせたいじゃないですか。「これは僕が借りたものだから返さなければならない。いったん返すのが決まりだから、その後に君が自分で借りて」というのは大人の管理の発想であって、よそよそしすぎます。これでは子どもどうしのコミュニケーションはできません。
「うん、いいよ」と気持ちよく貸して「ありがとう」と気持ちよくお礼をいう。すると、また「私にも貸して」という子が出てきて、道具は子どもたちの間をぐるぐる回るわけです。借りた子が必ず返すというルールをつくると、遊びそのものがつまらなくなってしまう。気がつくとナイフが机の上に置きっぱなしになっていたりするんですけれど、それはそれでいい。気がついたプレーリーダーが、そっと元のところに掛けておけばすむことですから。

道具が重要な遊び道具になっているということは、どういうことだと思います？　つまりプレーパークには完成品がないということなんですね。ここの遊びはすべて手づくりで、自分で完成させる。遊具も一応はおいてありますが、すべて子どもたちやスタッフが手づくりしたもので、既製品の遊具はひとつもありません。もうひとつ大きな特徴があります。いつでも取り壊しできるということです。ものを自由につくることについては、大人はみんなよいことだといいますが、楽しく壊すこともじつは上質な遊びで、子どもたちの情操につながっているんですね。

一般的な公園の場合、商品としての遊具を買って導入し、もし具合が悪くなったらメイテナンスを業者に頼んで維持します。プレーパークでは、使えなくなったら「壊しちゃえ」。そういう発想なんですよ。子どもたちが夢中になってつくったのはいいけれど、出来上がってみると誰も使わないような遊具も出てます。面白かったのは、じつはつくっている最中だけだった。そういうときは、もう壊しちゃえっていうことになる。壊しだしてみると、その作業はつくるとき以上に面白いことを発見したりするわけです。

プレーパークに来る子どもたちは、つくっちゃ壊し、つくっちゃ壊しということを繰り返している。だから金属やプラスチックの既製の遊具を設置している一般的な公園とはずいぶん雰囲気が違って、汚いというふうにも見えるわけです。

遊具まで手づくりだといっても、こういうものを使って遊ぶ子どもたちは、初めて来た子から数回目ぐらいまでの子です。常連という感じの、毎日のように遊びに来ている子たちは、つくりあげた遊具には目もくれなくなっていきます。体をフルに動かす、モノを必要としない遊びに夢中になります。鬼ごっことか、坂道を駆け上がっていって台の上に乗る、あるいはそこから飛び降りたりして逃げる。あるいは『ワニごっこ』という、子どもたちがつくった遊びがあります。台の上にいる子は斜面に足を投げ出す。下にいる子は勢いをつけてかけあがり、上の子の足をつかんで引きずり下ろすのです。

要するにどんな場所や状況も遊びに変えてしまう。自分たちで遊びのソフトそのものをつくり出す。遊び慣れた子は、道具がなくても遊べるのです。遊具そのもので遊ぶ子というのは、まだまだ遊び慣れていない。どう遊んでいいのかがわからないということはつまり、その子の遊びの世界を十分に発揮できていないということなんです。でも、そういった子どもの気持ちを少しずつほぐし、自由に導いてくれるのが遊具の役割です。

たとえば、木の枝から吊るされたロープ。子どもたちからみると、いかにも「さぁ、上ってごらん」という顔をしているわけですよ。あるいは「揺れてごらん」とか「どこまで上れる？」。プレーリーダーが言うんじゃなく、ここでは道具自身が挑発しているわけです。つまり子ども自身がいろんなことを感じて勝手に遊びだす。遊具で気持ちが柔らかくなってくると、子どもたちは自分で新しい遊びを生み出します。遊びの発明です。そうなると、もう遊具の力はそんなに必要がなくなるのです。

もうひとつ大事なことは、大人も遊ぶことです。たとえば大人が何かをつくっている姿を見せる。子どものためにするんじゃなくて、自分が楽しむということです。すると子どもが自然に寄ってくる。「一緒にやる？」という感じで「じゃあそこの板を押さえていて」とか「じゃあ俺が板を抑えているから、ここに釘を打って」とか一緒に遊ぶんです。それで、つくるということは思いのほか大変なことなんだなあとか、でも道具と使うことって面白いねって気づいていくんですよ。

しかし、最近の子どもの遊びの環境を総体的に見ると、これは今日のテーマである「子どもとナイフ」という話に直結してくることなんですれども、もはや子どもが自由にものをつくり、遊び方を発明できるような場は存在しないとみなしてよいと思います。子ども

の遊び環境がどれだけ豊かであるか、それを計る指標があります。それを僕は「子ども自身の手で壊していいものがどれくらいあるかだ」と言ってきました。

なぜ壊すことが指標として大事かというと、壊すことが出来ない物は、つくることができないからです。例えば非常にきれいなプラスチックボードと古い新聞紙があります。子どもはどっちのほうで多く遊ぶかというと、絶対的に古新聞です。新聞はビリビリと破くことができる。折ったり丸めたりもできる。場合によっては燃やすこともできる。つまり子どもが力を働きかけると、元々あった原型がどんどん壊されていく。けれども、それは子どものイメージにちゃんとつながった、つくる作業にもなっているわけです。非常に意味のある破壊なんですね。

竹とんぼのようなおもちゃも、本来は破壊から生まれるものです。まず竹をノコギリで切り出す。それをナタで割る。さらにナイフで削る。どんどん削っていくということを繰り返して、竹の原型を壊していくことで生まれるんですね。その途中で、水差しだとか弓になる、あるいは竹串もつくれるという発見をしてくんです。ですから、子どもの「壊す」は、大人が使う「破壊」という言葉とは意味が違います。

竹とんぼを削りすぎると、左右の羽の大きさや形が変わってしまうことがあります。細くしすぎたある子は「まあいいか。串にしよう」。串にしようと思うとさらに削りすぎてしまい「じゃあ、楊枝っていうことで」。目的そのものを変えてしまいました（笑）。これ、大事な発想です。またある子は、左右まったく形が違ってしまった竹とんぼを、どうすればうまく飛ばせるか考えました。思いついた方法が、真ん中に設定されていた軸の位置を、左右の重心がとれるところへ移し、そこに穴をあけることでした。すごくぶかっこうで、僕らは飛ぶわけがないと笑っていたんだけど、意外によく飛んだので驚きました（笑）。教わる竹とんぼづくりからは出てこないアイデアです。

知恵の発達は破壊から始まるというのが、遊び場に関わってきた僕の論です。人は 0 歳～1 歳児ぐらいになるころにハイハイをしだすわけだけれども、その前からも、新聞とか何かを手渡すと、舐めたり破ったりします。不意に破れると驚いたような顔になり、今度は積極的に破ろうとします。舐めると気持ち悪いのか、変な顔になったり吐き出したり、それがまたくちびるに張り付いたりしますが、なんだか気になってしかたがないらしくて、飽きるまで繰り返します。

そうした乳幼児に、たとえばプラスチックの薄い板なんかを与えても、すぐに飽きちゃいます。遊ぶことをさっさとやめてしまうのです。硬くて原型を壊せないからです。ハイハイをし出すようになってくると、今度は手当たり次第に引き出しやら何かを開けだしたりします。ボタンを押して CD なんかが出てくるのを知ると目が輝く。「自分が働きかけると対象に変化が起こる」ということを発見するからです。子どもには必ずこうした試行錯誤があります。それを繰り返しながら自分の力を知っていくわけです。

すぐ上にお兄ちゃんやお姉ちゃんがいる子だと、お兄ちゃんやお姉ちゃんはもう 3 段ぐらいの積み木を立て遊ぶことができます。面白いのは、そういうところへまだハイハイし

ている下の子が近づいて必死に壊そうとする。つくる遊びにはまだうまく参加できないけれど、壊すことはできる。子どもの遊びは壊すことのほうが先なのです。

しかし、壊せるもの、壊せる環境が身のまわりにないと、子どもはつくるということもしなくなります。というより、遊ぶための発想というものが分からなくなってくる、といったほうがよいかもしれません。

例えば、プレーパークでは、穴をいっぱい掘っています。土の地面だから掘れるわけですけれど、これがアスファルトだったらどうですか？　あるいは一般の公園の多くでは、細かい砕石を使ったダスト補装という透水性の舗装を採用しています。これはものすごく固い補装で、僕はほじくろうと試したことがあるのですけど、大人の僕でもツルハシが立たないです、簡単に掘れてしまったり、地形が変わってしまうようでは困るからそういう仕様になっているわけですね。

そういう管理の都合が優先される公園では、子どもも土を掘って落とし穴を作ってみようなんてことは考えられない。つまり、壊してはならない環境というのは、子どもが何かをつくってみようとする意欲や発想そのものを奪っている。そして、出来合いのものを使って遊ぶ状態を強いているわけです。その象徴がブランコとかすべり台とか、ジャングルジムです。もしジャングルジムがパーツに分解することができたら、たとえばこれを組み替えてタワーにしてみようという子どもも出てくるのですが、現実のジャングルジムは、壊すことをさせず与えたものだけで遊ばせる遊具の象徴です。そうした自由な発想は出てきようがありません。

まだそれでも、公園にある遊具だとかアナログなおもちゃはよいほうです。おもちゃが電化製品化してくると、状況はもっと深刻です。たとえば携帯電話は今や子どもや若者にとって遊具のような位置づけにもある存在ですが、取扱説明書の最初のページを開けると「！」マークがドンと出ていますよね。「水に濡れると爆発する恐れがあります」と。使用者に使い方を指示するおどしが、取扱説明書にはくどくど書いてある。言われたように使わないと壊れますよ、危ないですよと。これは半分、命令です。だから一生懸命見て、言われたとおりに使おうとする。こうした電子機器は使い方を覚えたら便利だって言うけれど、プログラムされていること以外のことはできない。動いてくれないわけです。使い手はつねに受け身。商品というのは基本的にそういうしくみになっています。破壊のできない遊具というのは、つまり商品なのです。

その点、ナイフやノコギリのような道具は違います。先ほども言った竹ですが、いろんな面白い性質があって使い方を覚えると楽しい素材です。しかし、非常に硬く、ナイフを使うときには独特のコツがいります。木を削るときとはまた違う感覚です。その素材特性を肌で理解できないと箸も竹とんぼもできないわけです。竹には竹の、木には木の特徴があります。竹は繊維がまっすぐですが、木は真っ直ぐではなく木目というものがあります。その目の方向を読まずにナイフで強引に削ろうとすると、刃が食い込んでしまい、平らに削るつもりだったのにへこんでしまったりするわけです。

ナイフの使い方を知っているだけではだめで、ナイフで切る、あるいは削ろうとしている対象物の特徴もよく知らないといけないのです。つまり素材とのコミュニケーションが必要になる。対象となる素材の特性をどの程度知っているのか。自分の手の技術はどのくらいか。使っているナイフの能力はどの程度なのか。自分自身が相手の事をどれぐらい知っているか？　切る、削るという行為は、それらを総合したものなのです。そして、刃物を使いこなす力は、壊す、つくるという行為の中でしか身につきません。そのセンスがないと創造性も高まりません。

皆さんにひとつ質問をします。簡単な質問ですので、深く考えないで直感で答えてください。では…鬼ごっこを「遊び」だと思う人は手を挙げてください。正直に考えたら素直に手が挙がる人が多いと思います。ああ、やっぱり多いですね。僕自身もそういう聞かれ方をされれば手を挙げると思います。では、今の質問にひとつ条件を付けます。ある子どもの場合です。その子は今ひとりでいたい、静かにしていたいと望んでいる。つまり本を読むとか、絵を書くとか、そういう事をしていたいのですね。でもこう言われちゃうわけです。「ダメダメ。みんなでやることに意味があるのだから、今から 30 分鬼ごっこやりなさい」と。その時に、その子がする鬼ごっこが遊びだと思う人は改めて手を挙げてください。

はい。いなくなっちゃいますよね（笑）。そう。遊びの本質は「やってみたい！」ということなのです。鬼ごっことか、缶蹴りとか、遊びと名前がついているものはたくさんありますが、素朴である、あるいは手作り感が漂うだけじゃ遊びではないのです。つまりその子が「やりたい」と思わなければ、それは遊びではない。そのことを知らない大人は、とにかくプログラムを一生懸命につくろうとします。子どもを楽しませよう、遊ばせようという言い方になる。けれどやりたくない子は出てくるわけです、必ず。そして、その子が嫌だと言ったとたん、その子は「遊べないやつ」とされてしまうのです。

しかし、その子は遊びたくないわけではない。ただ大人の決めてきたプログラムが面白くないだけで、それよりも今は絵を描いたり、ぼうっとしていたい。面白いかどうかは大人でなく子どもが決めるのです。それが「遊ばせよう」と思っている大人にとって価値がある行為かどうかは別です。遊びのプログラム化でいつも問題になるのは、子どもが遊びたいと思ってやる行為と、大人がこうやって遊ばせたいと思うところのギャップです。

その子は、自分にとって価値があるからやりたいと思って始めるのに、それを見ている大人にとって価値がないと、たいしたことをしているわけじゃないと思ってしまう。そして、大人にとって価値があると信じる遊びを子どもにさせようとする。これによって子どもはだんだんとやる気を失っていく。介入し過ぎなんですね。もちろん、大人はよかれと思ってやっているつもりだけれど、それが逆の結果を招いている。

何が問題かというと、遊びの主体を乗っ取ってしまっていることです。やってみたいと思うのはその子なのに、やってみたいことではなくて、やらせたいと大人が思うことをや

らせている。つくることには大きな創造的価値があると信じているけれど、壊すことの創造的価値に想像力が及ばない。子どもは日常的に壊せない物に囲まれることになります。完成品ばかり与えられ、自分で発想して自分でつくっていくことが訓練されなくなる。それがずっと続くと、一見ものわかりはいいけれど、自分がやりたいことすらわからない指示待ち型の人間になっていく。そして固定化した社会のプログラムのなかに閉じ込められていく。

道具はそれを変えていく力を持っています。例えば基地づくりをするときは、自分のもともとのイメージがあります。ここに１本の板をかけてみようとか、板を打ってみるとどうなるかとか。壁のつもりだったけれど、ここに板を立てると日陰ができるぞ、といった新しい発見をしながら、自分の世界のイメージを広げ、それを頭にフィードバックしながら表現を続けていくのですね。人は本来、能動的に自分の世界観をつくってきたのです。

大人は教育が好きですが、僕は「遊育」を提唱してきました。教育と遊育の違いははっきりしています。「教育」は「教える」という字につながるので「育てる」。遊育は「遊ぶ」なので「育つ」。主体が誰かを考えれば違いは歴然としています。教育は、教育する側に主体の基準があって、教育する側が価値を認めないと意味がないのですね。ゆえに教育者がだめだと思ったことは、軒並み禁止されます。

一方の遊育ですが、それをやりたいと思う子どもにとっては、大きな学びになります。だって内側から沸いてくるんですよ。やりたいことが。ただしそれは、その子の個性だとか資質だとかいろんなものが基盤です。さらにいえば、住んでいる場所だとか地域だとか、家庭環境だとか、友達がどんなやつなのかとか、いろんな要素が織り交ざった中から、その子はやってみたいことを見つけだすわけですね。

高い場所が好きな子がいれば、嫌いな子もいるし、虫が好きな子もいれば、虫が怖いと言う子もいる。その子自身が自由なポジションで、いま自分にとって価値がある、あるいはやってみたいと感じるものが見つけられる。それこそが主体性です。つまり、何だかよく分からないけれど、その子がやりたいと思っているのだから、その子にとって価値があるのだろう、というふうに思えたら、それは遊育を保障する教育につながる。教育と遊育は、本来は対立しているわけではないです。ただ、教育する側が、遊育という概念やその価値を認めなければ、現状では教育する側の力の方が圧倒的に強いので、遊育の力はどんどん弱まっていきます。子どもたちの刃物体験が少なくなっているのも、そのことと無縁ではありません。

しかし、教育する側が遊育の考えを尊重すれば、教育と遊育は融和してどんどんよい方向へ子どもたちを導きます。プレーパークが補償しようとしているのは遊育の世界です。けれども、大人が見ていたらやっぱり見過ごすことはできないね、ということもたまにあります。その意味ではプレーパーク自体がつねに試行錯誤を繰り返していると言えます。ただ、プレーパークでは、刃物のような道具は、子どもの主体性や創造性を育てるうえで不可欠な存在であると位置づけています。

プレーパークで遊ばせるのと遊ばせない場合とでは、人間形成の面で具体的にどんな違いがあるのかと聞かれることがあります。いろいろすぎてひとくちでは言い表せないというのが正直なところですが、ひとつの成果としてはっきり自信を持っていえるのは、プレーパークで遊育力をつけていった子は、プレーパークの外でも自発的に遊べることです。いろんな場を遊び場にできるというだけでなく、人生そのものを創造的に、楽しくたくましく切り開いていく力を十分持っているということです。